Nr. 5 PAŹDZIERNIK 1935 Rok I

CENA 40 gr.

WIADOMOŚCI SZACHOWE

WARSZAWSKIEGO OKRĘGOWEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO

PRENUMERATA W KRAJU
kwart. . . . 1.—
półrocznie. 1.80
rocznie . . 3.50
ZAGRANICĄ
rocznie . . 6.—

WYDAWCA: Warszawski Okręgowy Związek Szachowy W-wa, Wierzbowa 8, konto PKO 29696
REDAKTOR: Roman Paliński
REDAKCJA i ADMINISTRACJA: W-wa, Wspólna 58 m. 1, (czwartki godz. 16—17)
ADRES DLA KORESPONDENCJI: Stanisław Łękawski, W-wa Wspólna 58 m. 1

O szachowe mistrzostwo świata.

Dnia 3 października rozpoczął się mecz o prymat szachowy, którego broni dr. Aljechin przed mistrzem Holandji dr. Euwem. Protektorat nad meczem objął holenderski minister oświaty dr. Slotenmaker. Mecz ma składać się zasadniczo z 30 partyj, przyczem o zwycięstwie decyduje przewaga punktowa z tym jednakże zastrzeżeniem, iż zwycięzca musi mieć wygrane conajmniej 6 partyj. Gdyby zastrzeżenie to nie było spełnione po rozegraniu 30 partyj, to mecz trwa nadal aż do wypełnienia zastrzeżenia. Pierwsze dwie partje zostały rozegrane w Amsterdamie, dalsze są rozgrywane w Eindhoven i w Delft, ostatnie partje będą znów rozegrane w Amsterdamie.

Wobec olbrzymiej wartości teoretycznej a także historycznej partyj granych podczas takich spotkań „Wiadomości szachowe“ zamieszczą wszystkie partje meczowe. Istnieje tylko jedna trudność mianowicie grupa ludzi, którzy są w stanie czynić sensowne komentarze do takich partyj jest nader nieliczna, bowiem partje te reprezentują najwyższą klasę sztuki szachowej (a przeto niewątpliwie wolelibyśmy słuchać uwag Aljechina o grze p. X niż naodwrót). To będzie powodem, iż większość partyj będzie cytowana „dostojnie“, bez roztrząsań.

Atoli do najciekawszych partyj redakcja uzyska komentarze.

Pismo nasze zostaje zbogacone o dział poświęcony grze końcowej. Dział ten, którego brak dawał się poważnie odczuwać w poprzednich wydawnictwach szachowych, będzie miał za zadanie harmonizować rozstrzelone często prace z tej dziedziny i tem przyczyniać się do zbogacenia wiedzy

naszych czytelników w zakresie części Gry Królewskiej, która może konkurować pod względem ścisłości z nauką ścisłą — matematyką, t. j. w końcówce.

Kierownictwo działu obejmuje p. Bogdan Cwilong, I mistrz Warszawskiego Okręgowego Związku Szachowego.

Bogdan Cwilong

Gra końcowa

Teorja pól odpowiednich

Teorja pól odpowiednich dotychczas w piśmiennictwie naszem nie była poruszana. Mają ją mistrze z źródłowych wydawnictw, ba polski wirtuoz końcówki, Przepiórka napewno wiele ciekawych rzeczy mógłby o tem powiedzieć — oby przyczynek ten Go zachęcił!

Teorja ta wzbogaca metodologję myślenia szachowego. Jest uogólnieniem opozycji. Stosować ją, jak i opozycję, można w końcówkach pionowych o znacznym stopniu skostnienia pozycji, w takich bowiem grach o wyniku decydują manewry królów. Prosty przykład *(p. diagram 1). Białe: Kf1, pion: g3 czarne: Kd8.*

Stosując metody Przepiórki (metodę tę tak możnaby naszkicować: w końcówce król i pion przeciwko królowi nieskrajny biały pion wygrywa jeśli: a) będąc przed granicą[1]), król biały zdoła zaatakować *trzecie* pole przed pionem; b) będąc za granicą, król biały zdoła zaatakować *drugie* pole przed pionem) biały król będzie się tu starał zaatakować trzecie pole przed pionem (g6), czarny będzie się bronił opozycją. Więc gdzie musi się znaleźć czarny król gdy biały zajmie f4? (na f6), g4? (na g6), h4? (na h6). Zkolei jakie pole *odpowiada* polu f3? f3 sąsiaduje z f4 i g4 więc musi mu odpowiadać pole sąsiednie z f6 i g6 (bowiem w przeciwnym razie czarny nie byłby w stanie odparować tych gróźb). Są aż 4 takie pola (f 5, 7, g 5, 7). Dalej: jakie pole odpowiada polu h3? — sąsiednie z g6 i h6, bowiem ruch króla białego, na h3 grozi zajęciem g4 i h4. Znów mamy 4 takie pola (g5, 7, h5, 7). A teraz' ile posunięć dzieli białego króla od f3 i h3? dwa, a czy czarny jest w stanie zająć jedno z pól odpowiadających polu f3 w 2 psunięcia? tak (f7), a czv zdoła zająć pole odpowiadające h3 w 2 posunięcia? nie. Mamy więc rozwiązanie: 1. Kg2, 2. Kh3, 3. Kh4 i wygrywa.

Zwróćmy się teraz do praktyki. Oto zakończenie partji Frarui — Ałapin *(p. diagram 2): Białe: Kc3, piony: a5; c6; czarne Kc7, a6; ruch na białe.* W pozycji tej białe, aby wygrać potrzebują przekazać kolejność przesunięcia czarnym. Czarny król stoi doskonale zajmuje bowiem pole c7 odpo-

[1]) Granica jest to linja, dzieląca rząd 4 i 5.

wiadające polu c5 (król czarny na a 7 przegrywa wobec 1. Kd6). Zacznijmy analizę: co odpowiada polu d6? — pole d8, a d5? d5, jaką sąsiedniemu z c5 i d6 odpowiadają pola sąsiednie z c7 i d8, więc: c8 i d7 (to ostatnie jest niedostępne dla czarnych); a c4? c4, jako sąsiedniemu z c5 i d5 odpowiadają sąsiednie c7 i c8, więc pola b, d7 i b, d8 (dwa pierwsze są niedostępne dla czarnych); a polu d4? polu d4, jako sąsiedniemu z c5 i d5 odpowiadają znów te same pola, pola te jednakże (b, d8) nie sąsiadują z sobą jak c4 i d4, to wyznacza wygrywający plan strategiczny: partja będzie wygraną jeśli biały król odwiedzi pola c4 i d4 bezpośrednio (ciekawe, że taktyka realizacji tego planu nie jest tu skrępowaną: kolejność zajmowania pól niema znaczenia), więc: 1. Kd5, Kc8. 2. Kd4 (można i 2. Kc4), Kd8 (można i 2. Kb8), 3. Kc4. Czarny jest zmuszony do naruszenia odpowiedniości np. 3... Kc8. Teraz biały zajmuje pola odpowiadające 4. Kd5 i wygrywa.

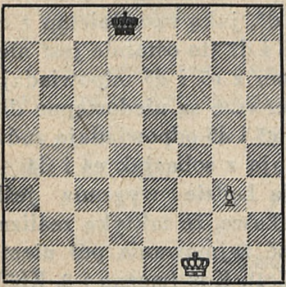
Przykłady te wprowadziły nas w sposób przystępny w istotę pojęcia odpowiedniości. Spróbujmyż teraz wypowiedzieć ogólną definicją pola odpowiedniego. Określenie rozpoczniemy od rozważenia zakresu stosowalności naszej definicji, a więc dotyczyć ona będzie pewnej grupy końcówek („skostniałych"), w których decydują o wyniku manewry królów. W końcówkach takich szeregowi pól, które może zajmować król biały przyporządkowany jest szereg zbiorów pól spełniający następującą własność: gra jest remisowa póki na dowolny, choć każdorazowo określony ruch białego króla, król czarny staje na polu należącem do danego zbioru. Istota rzeczy polega na tem 1) czy zbiór jest zawsze nie pusty (gdy zbiór pól odpowiednich jest pusty znaczy to, że pozycja jest wygrana dla białych np. w pozycji: Białe Ke4, pion e2 i czarny król gdziekolwiek, zbiór pól odpowiednich jest pusty) i 2) czy każdorazowe stanięcie czarnego króla na polu należącem do danego zbioru jest wykonalne w ramach wyznaczonej mu regułami gry ruchliwości. Jeśli jest, to partja jest remisowa, jeśli zaś nie — to partję czarny przegrywa, biały musi tylko odnaleźć taką kombinację ruchów własnego króla, którąby zaprowadziła czarnego na pole, z którego przejście na następne pole odpowiadające byłoby w ramach reguły gry niemożliwością.

Bibljografja: I. L. Rabinowicz, Endszpil, Leningrad, bez daty. D. Przepiórka. „Król i pion przeciwko królowi". „Świat Szachowy" n-ry 2 i 3 z r. 1926.

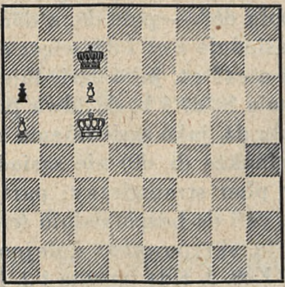
A teraz może Szan. Czytelnicy zechcą wypróbować tę nowonabytą broń w poniższej końcówce:*(p. diagram 3). Autor G. Walker. Białe: Kb3, piony: a2, c4; czarne: Ka5, pion c5. Białe zaczynają i wygrywają.*

Za 3 najlepiej umotywowane rozwiązania powyższego studjum, nadesłane do dn. 15 listopada r. b. pod adresem St. Łękawski ul. Wspólna. 58 m. 1, w Warszawie, redakcja przeznacza nagrody w postaci kwartalnej prenumeraty „Wiadomości Szachowych".

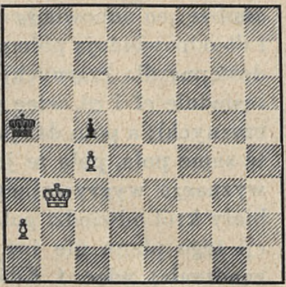
1



2



3



Partja Nr. 51

Z MECZU O MISTRZOSTWO ŚWIATA. PARTJA 1. GRANA 3.X.1935 R.

Obrona Słowiańska.

Białe: Czarne:
dr. A. Aljechin dr. M. Euwe.

1) d2—d4 d7—d5
2) c2—c4 c7—c6
3) Sg1—f3 Sg8—f6
4) Sb1—c3 d5×c4

Przez 4) .... e7—e6 mogły czarne skierować grę na tory warjantu Merańskiego, ten uchodzi jednak, w ostatnich czasach, za trochę zdyskredytowany, podczas gdy dalszy ciąg wybrany przez d-ra Euwe okazywał się zupełnie pomyślnym dla czarnych.

5) a2—a4 Gc8—f5

Rozwinięcie czarnego gańca hetmańskiego jest jednem z najważniejszych zagadnień gry pionami damy. Tutaj udaje się to bardzo wcześnie. Wiadomo jednakże, że i takie rozwinięcie ma ciemne strony.

6) Sf3—e5 Sb8—d7

Czarne nie mają tu wielkiego wyboru. Na 6) ..... c6—c5 grają białe z przewagą. 7) e2—e4! (7 .... Sf6×e4? 8) Hd1—f3!); na 6) .... Sb8—a6 może nastąpić 7) e2—e3.

7) Se5×c4 Hd8—c7
8) g2—g3 e7—e5
9) d4×e5 Sd7×e5
10) Gc1—f4 Sf6—d7
11) Gf1—g2 Gf5—e6
12) Sc4×e5 Sd7×e5
13) 0—0 Gf8—e7

Czarne budują swą partję według najnowszych zdobyczy teorji. Ostatni ruch — zalecany przez samego Aljechina. Po zakończeniu tej partji zmienił jednakże dr. Euwe o nim swój sąd. Tu bowiem dopatrzył się przyczyny swej pierwszej porażki. Mistrz świata przeszedł samego siebie (zresztą — nie po raz pierwszy).

14) Hd1—c2 Wa8—d8

Może jednakże i w tem posunięciu tkwią korzenie niepowodzenia. Wobec straży trzymanej przez czarną parę gońców trzeba było walki o linję d, tymczasem nie wiązać z nadmiernem niebezpieczeństwem. Zasługiwało na uwagę 14) .... Wa8—c8

14) .... Wa8—c8
15) Wf1—d1 0—0
16) Sc3—b5 Wd8×d1+
17) Wa1×d1 Hc7—a5

Po Hc7—b8 ginie pion a7.

18) Sb5—d4 Ge6—c8
19) b2—b4!

Rozstrzygające posunięcie pojawia się u Aljechina tak pospolite jak grom z jesnego nieba. Na jakież dziwy pozwala ten rozstrzygający atak piona? Nasuwają się niezliczone możliwości, choćby: 19) .... Ge7×b4? 20) Sd4—b3, Ha5—e7 21) Hc2—e4, Gb4—d6 22) He4—d4 (nie zaraz 22) Wd1×d6, bo Hc7×d6, 23) He4×e5, Hd6—d1+!), Wf8—d8 23) Gf4×e5, albo także 20) .... Ha5+a4 nie zadawalnia, bo np. 21) Gf4×e5, Gc8—e6 22) Sb3—d4, Ha4×c2 23) Sd4×c2 Ge6—b3. 24) Wd1—b1, Gc3×b2. 25) Wb1×b4 i czarne piony są nie do utrzymania.

19) .... Ha5—c7
20) b4—b5 c6—c5
21) Sd4—f5 f7—f6
22) Sf5—e3 Gc8—e6
23) Gg2—d5! Ge6—d5
24) Wd1×d5

Jeszcze mocniejsze niż Se3×d5. Znów grozi Se3—f5. Czarne decydują się na wypad, który ma na celu pośrednią obronę piona c5.

24) .... Hc7—a5
25) Se3—f5 Ha5—e1+
26) Kg1—g2 Ge7—d8

Teraz staje się jasny manewr czarnej damy, gdyby białe „pożarły“ piona c5 spotkałaby je kara w postaci Gd8—b6! Czarna dama jednakże oddaliła się z placu boju, nadeszła więc pora generalnego natarcia:

27) Gf4×e5 f6×e5
28) Wd5—d7 Gd8—f6
29) Sf3—h6+ Kg8—h8
30) Hc2×c5 poddał.

Na 30) ..... Wf8—e8 może nastąpić 31) Hc5—d5 (z groźby mata Beniowskiego), zaś na 31) ..... g7×h6 32) He5—f7. Prostota najwyższej doskonałości.

Partja Nr. 52

Z TURNIEJU W ZOPPOT.

PARTJA Nr.

Białe:	Czarne:
G. Stahlberg	Bogolubow
1) d4,	Sf6
2) c4,	e6
3) Sc3,	d5
4. Sf3,	c6
5) Gg5,	Sb—d7
6) c×d5	

Chciałem uniknąć warjantu Cambridge, którego Bogolubow jest wielkim znawcą.

6) ..... e×d5
7) e3, Ge7
8) Hc2, Sf8

Dalszy ciąg partji wygląda trochę sztucznie, niemniej jednak jest dobry. Bogolubow grał już tak przedtem.

9) Gd3, Se6
10) Gh4, a6
11) 0—0, g6
12) Se5, Sd7
13) G×e7 H×e7
14) f4, f5

Białe rozwinęły się lepiej i zdaje się że mają lepszą partję, lecz trudno im coś przedsięwziąć przeciwko mocnej pozycji czarnych. Następujący manewr białych jest bardzo obosieczny, gdyż czarne otrzymują silną kontrgrę.

15) Wa—b1, 0—0

16) b4, S×e5!
17) d×e5, a5
18) a3, a×b4
19) a×b4, b5
20) Hb3, Ha7

Czarne mają obecnie inicjatywę i białe muszą grać bardzo ostrożnie.

21) Sd1, Gd7
22) Wf2, Hb6
23) g3, Sc7
24) Kh1, Wa7
25) Wa2, W×a2
26) H×a2, Wa8
27) Hc2, Se6
28) h4!

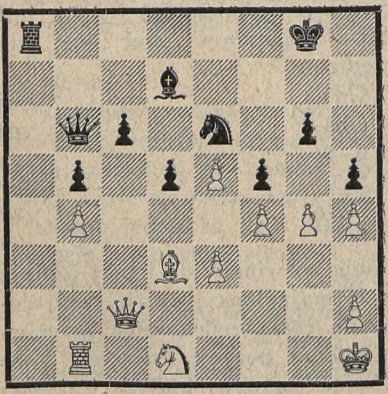
Białe muszą szukać kontrszans na skrzydle królewskiem.

28) h5

Bogolubow nie chce dopuścić do h4—h5. Partja, dotychczas spokojna, ożywiła się nagle.

29) g3—g4!!

Niespodziewany zwrot, który stawia czarne wobec trudnego zagadnienia.



Pozycjo po 29 posunięciu białych

29) ..... h×g4
30) h5, Hd8
31) Kg2!

Pierwsza pointe'a prowadzonego ataku. Na 31) ... Hh4 nastąpiłoby 32) Sf2, H×h5? 33) Wh1!

31) Sg7
32) h×g6, He8
33) Sc3, H×g6
34) Se2, Hf7
35) Sd4

Białe mają piona mniej, ale lepszą pozycję.

35) Hf8
36) e6!

Posunięcie atakujące 36) Wh1 nie jest poprawne. Czarne mogą spokojnie bić na b4.

36) .... G×e6
37) S×e6, S×e6
38) G×f5, Hf6
39) Wh1, Wa7!

Pomimo wielkiego niedoczasu, Bogolubow broni się bardzo zręcznie.

40) Kg3?

O wiele mocniejsze było 40) Wh5! Posunięcie w tekście daje czarnym możność ratunku.

40) Sg7
41) G×g4, Wa3!
42) Hh7+, Kf7
43) Kf3, d4?

Z powodu niedoczasu Bogolubow przeoczył zastawioną pułapkę. Należało grać 43) .... Hc3, dalej np. 44) We1, H×e1, 45) Gh3+ i białe muszą grać na remis przez wieczny szach.

44) Wh6! W×e3+
45) Kg2, H×f4
46) Gh5+ czarne podały się.

(Uwagi G. Stahlberga dla „Wiadomości Szachowych").

Partja Nr. 53 z Olimpjady

Obrona Nimcowicza

Lundin (Szwecja)	Najdorf (Polska)
1) d2—d4	Sg8—f6
2) c2—c4	e7—e6
3) Sb1—c3	Gf8—b4
4) Hd1—b3	Sb8—c6
5) Sg1—f3	0—0
6) Gc1—g5	

Strata tempa. Bardzo ciekawą grę daje posunięcie 6) a2—a3 jak zagrał Rasmussen w partji z Najdorfem: 6) a3—G:c3+, 7) H:c3—d6, 8) g3—e5! 9) d:e — d:e, 10) S:e — S:5, 11) H:e5 — We8, 12) Hc3—Se4 i czarne stoją lepiej.

Albo też drugi warjant 8) e3—e5! 9) d:e5 — d:e5, 10) S:e5 — S:e5, 11) H:e5 — We8, 12) Hc3—Se4, 13) Hc2—Gf5, 14) Gd3—Sf2!

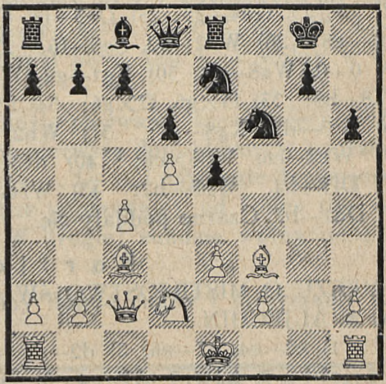
Na 13) Hd3—Hf6, 14) He2—Gf5 (z groźbą Sc5—d3), 15) a4—Wa8—d8, 15) Wa3—Sc5, (albo... Gg4, 16) f3—Gh5)

6) ...	h7—h6
7) Gg5—d2	

Na 7) Gg5—h4 następuje g7—g5, 8) Gg3 — Se4, a następnie f7—f5

7) ...	d7—d6
8) e2—e3	Wf8—e8
9) Gf1—e2	e6—e5
10) d4—d5	Gb4:c3
11) Gd2:c3	Sc6—e7
12) Sf3—d2	Sf6—d7
13) Hb3—c2	f7—f5
14) g2—g4	f5:g4
15) Ge2:g4	Sd7—f6
16) Gg4—f3?	djagram

Lepiej było Gg4—e2 w celu ewentualnego zajęcia punktu d3, przyczem po długiej roszadzie mogło nastąpić f2—f4, umożliwiające wprowadzenie do gry gońca c3, jak np. 16) Ge2 — Gf5, 17) e4 —Gh7, 18) f4—e:f4, 19) G:f6, g:f6, 20) 0—0—0 i białe stoją lepiej lub też 18) ... — Sg6, 19) f:e5 — Sg6:e5, 20) 0—0—0 Se5—g4, 21) Ge2:g4 — Sf6:g4, 22) G:g7! — K:g7, 23) Wg1 i h2—h3, a w razie 22) ... — Se3, 23) Wd1—g1 S:c2, 24) Gf6+ — Kf7, 25) G:d8 — Wa8:d8, 26) K:c2 — G:e4, 27) S:e4 — W:e4, 28) Kd3 — partja jest równa.



16) ...	We8—f8
17) Wh1—g1	Gc8—f5
18) e3—e4	Gf5—h7
19) 0—0—0	Se7—g6
20) Wg1—g3	Sg6—f4
21) Wd1—g1	Wf8—f7
22) Sd2—f1	Kg8—h8
23) Sf1—e3	Sf6—h5
24) Gf3:h5	Sf4:h5
25) Wg3—h3	Sh5—f4
26) Wh3—g3	Hd8—h4!

Z groźbą Gh7:e4

27) f2—f3	Sf4—h5
28) Wg3—g4	Hh4—h3
29) Hc2—g2	Hh3:f3
30) Hg2:f3	Wf7:f3

31) Gc3—d2	Sh5—f4	35) Wf4:g3	Sf2:e4
32) Kc1—d1	Sf4—h3	36) Wg3—f3	Gh7—g6.
33) Wg1—g3	Sh3—f2+	Białe poddały się.	
34) Kd1—e2	Wf3:g3	(Uwagi L. Kremera).	

Partja Nr. 54.

Z MECZU O MISTRZOSTWO ŚWIATA. PARTJA 2, GRANA 6.X.1935 R.

Dr. M. Euwe. Dr. A. Aljechin.

1) d2—d4, Sg8—f6; 2) c2—c4, g7—g6; 3) Sb1—c3, d7—d5; 4) Dd1—b3, d5×c4; 5) Db3×c4, Gc8—e6; 6) Dc4—b5+, Sb8—c6; 7) Sg1—f3, Wa8—b8; 8) Sf3 — e5, Ge6—d7; 9) Se5×d7, Dd8×d7; 10) d4—d5, Sc6—d4; 11) Db5—d3, e7—e5; 12) e2—e3, Sd4—f5; 13) e3—e4, Sf5—d6; 14) f2—f4, Dd7—e7; 15) Gc1—e3, Sf6—g4; 16) Ge3×a7, Wb8—a8; 17) h2—h3, Wa8×a7; 18) h3×g4, Gf8—g7; 19) Dd3—e3, Wa7—a5; 20) f4—f5, Gg7—f6; 21) a2—a4, Gf6—h4+; 22) g2—g3, Gh4—g5; 23) De3—f3, 0—0; 24) b2—b4, Wa5—a8; 25) Wa1—a2, Sd6—e8; 26) Wa2—b2, Se8—f6; 27) Gf1—e2, c7—c6; 28) d5×c6, b7×c6; 29) 0—0, Wa8—d8; 30) Kg1—g2, Wd8—d4; 31) b4—b5, c6×b5; 32) a4×b5, Wf8—b8; 33) f5×g6, f7×g6; 34) b5—b6, De7—b7; 35) Kg2—h3, Wd4—d6; 36) Sc3—d5, Kg8—g7; 37) Wb2—c2?, Sf6×d5; 38) e4×d5, Wd6×b6; 39) Wc2—c6, Wb6×c6; 40) d5×c6, Db7—e7; 41) Gc2—c4, Kg7—h6; 42) Df3—h1, Wb8—b2; 43) Wf1—f7, De7—e8; 44) c6—c7, Wb2—c2; 45) Dh1—b7. Czarne poddały się.

Partja Nr. 55.

Z MECZU O MISTRZOSTWO ŚWIATA. PARTJA 3 GRANA 8 i 9.X.1935.

Dr. A. ALJECHIN. Dr. M. EUWE.

1) e2—e4, e7—e6; 2) d2—d4, d7—d5; 3) Sb1—c3, Gf8—b4; 4) a2—a3, Gb4×c3+; 5) b2×c3, d5×e4; 6) Dd1—g4, Sg8—f6; 7) Dg4×g7, Wh8—g8; 8) Dg7—h6, c7—c5; 9) Sg1—e2, Sb8—d7; 10) Se2—g3, Wg8—g6; 11) Dh6—e3, Sf6—d5; 12) De3×e4, Sd5×c3; 13) De4—d3, Sc3—d5; 14) Gf1—e2, Dd8—f6; 15) c2—c3, c5×d4; 16) c3×d4, Sd7—b6; 17) Ge2—h5, Wg6—g7; 18) Gh5—f3, Df6—g6; 19) Gf3—e4, f7—f5; 20) Ge4—f3, Ke8—f8; 21) a3—a4, Wg7—c7; 22) 0—0, Gc8—d7; 23) Gc1—a3+, Kf8—g8; 24) a4—a5, Wc7—c3; 25) Dd3—b1, Sb6—a4; 26) Gf3×d5, e6×d5; 27) Db1×b7, Dg6—c6; 28) a5—a6, Sa4—b6; 29) Ga3—c5, f5—f4; 30) Sg3—f5, Kg8—h8; 31) Sf5—e7, Dc6—e6; 32) Gc5×b5, Gd7—c6; 33) Se7×c6, Wa8—g8; 34) Sc6—e5, Wg8—g7; 35) Db7—b8+, Wc3—c8; 36) Se5—g6+, Wg7×g6; 37)Db8×f4, De6×b6; 38) Df4—e5+, Wg6—g7; 39) De5×d5, Wc8—d8; 40) Dd5—e5, Db6×d4; 41) De5×d4. Czarne poddały się.

Tabele turniejowe.

Przystępując do tworzenia tabeli turniejowej, musimy mieć określoną ilość uczestników turnieju, następnie ustalamy liczbę rund i szachownic (par grających) w każdej rundzie. Każdy z uczestników turnieju, przez

losowanie otrzymuje swoją liczbę, którą zachowuje podczas trwania turnieju.

Liczba rund przy nieparzystej liczbie uczestników, równa się liczbie uczestników, przy parzystej zaś liczbie uczestników — jest o 1 mniejsza. Np.: przy 9 lub 10-ciu uczestnikach otrzymamy 9 rund. Liczba szachownic w każdej rundzie równa się liczbie par wszystkich uczestników turnieju.

Najprostrzy sposób tworzenia tabel turniejowych, to — system Przepiórki,[1]) który ustala tabelę dla **nieparzystej** liczby uczestników, przyczem da się ją z łatwością dostosować również do liczby parzystej. Przy 9 uczestnikach otrzymamy 9 rund, tworzymy więc kolejno rundy:

Runda I. Do nieparzystej liczby graczy dodajemy 1 i sumę dzielilimy na pary, czyli otrzymamy: 9+1=10; 10:2=5 par, wypisujemy więc poziomo w wierszu cyfry od 1 do 5 z odstępami: 1— , 2— , 3— , 4— , 5— , pozostałe zaś cyfry, od 6 do 9 dopisujemy do, już wypisanych od końca, z prawej strony każdej, tworząc pary: 1— , 2—9, 3—8, 4—7, 5—6. Pierwsza cyfra — gracz Nr. 1, nie otrzymał pary, jest więc wolny w tej rundzie i nie gra.

Runda II. Wypisujemy jak w rundzie pierwszej, szereg pięciu cyfr, od 6 do 1, rozpoczynając od liczby, którą pierwszą dopisaliśmy w poprzedniej rundzie od końca: —6, 7— , 8— , 9— , 1— , i następnie dopisujemy pozostałe liczby od 2 do 5, jak w rundzie poprzedniej, od końca tworząc pary: —6, 7—5 , 8—4 , 9—3 , 1—2. W drugiej rundzie wolny od gry, gracz Nr. 6.

W wyżej opisany sposób tworzymy dalsze rundy i otrzymamy dla 9 uczestników następującą tabelę:

I runda	1 —	2 — 9	3 — 8	4 — 7	5 — 6
II „	— 6	7 — 5	8 — 4	9 — 3	1 — 2
III „	2 —	3 — 1	4 — 9	5 — 8	6 — 7
IV „	— 7	8 — 6	9 — 5	1 — 4	2 — 3
V „	3 —	4 — 2	5 — 1	6 — 9	7 — 8
VI „	— 8	9 — 7	1 — 6	2 — 5	3 — 4
VII „	4 —	5 — 3	6 — 2	7 — 1	8 — 9
VIII „	— 9	1 — 8	2 — 7	3 — 6	4 — 5
IX „	5 —	6 — 4	7 — 3	8 — 2	9 — 1

Dla sprawdzenia możemy jeszcze utworzyć X-tą rundę, która powinna pokrywać się z pierwszą, o ile nie było omyłki.

Jeżeli następnie chcemy użyć tabeli tej dla 10-ciu uczestników, dopisujemy wówczas liczbę 10, na początku każdej rundy do wolnej liczby,

1) Patrz „Polska Zbrojna" z dn. 2 i 30-XII-1934 r.

raz za nią, raz przed nią, naprzemian, ważne to jest bowiem dla koloru bierek, gdyż w każdej parze, w tabeli, pierwsza cyfra gra białemi, druga — czarnemi.

Partja z turnieju międzynarodowego Pań

Wobec błędów drukarskich, które zakradły się do podanej w Nr. 3b (str. 55—56) partji drukujemy ją powtórnie.

V. Mencikova. R. Gerlecka.

1) d2—d4, e7—e6; 2) e2—e4, f7—f5; 3) e4×f5, e6×f5; 4) Gf1—d3, d7—d5; 5) Sb1—c3, Sg8—f6; 6) Gc1—g5, Gf8—b4, 7) Hd1—e2+, Ke8—f7; 8) He2—f3, Hd8—e8+; 9) Sg1—e2, Sf6—e4; 10) Gg5—e3, Wh8—f8; 11) 0—0, c7—c6; 12) a2—a3, Gb4—a5; 13) Ge3—f4, Kf7—g8; 14) Wf1—e1, He8—g6; 15) b2—b4, Ga5—d8; 16) Sc3—d1, Sb8—d7; 17) c2—c4, Sd7—f6; 18) h2—h3, Gc8—d7; 19) Sd1—c3, Wa8—c8; 20) Wa1—c1, Gd7—e6; 21) c4—c5, Ge6—d7; 22) Gf4—e5, Sf6—h5; 23) Se2—f4, Sh5×f4; 24) Ge5×f4, Gd8—f6; 25) Sc3—e2, Wc8—e8; 26) Wc1—b1, a7—a6; 27) a3—a4, Gf6—h4; 28) g2—g3, Gh4—g5; 29) We1—d1, Wf8—f7; 30) Kg1—h2, h7—h5; Wb1—b2, Wf7—f8; 32) Gf4×g5, Se4×g5; 33) Hf3—g2, Sg5—e4; 34) Se2—f4, Hg6—h6; 35) h3—h4, g7—g5; 36) h4×g5, Hh6×g5; 37) Gd3—f1, We8—e7; 38) f2—f3, Se4—f6; 39) Hg2—d2, We7—g7; 40) Sf4—e2, Hg5—g6; 41) Hd2—f4, Wg7—h7; 42) Gf1—h3, Wf8—e8; 43) Hf4—d6, Sf6—g4+; 44) f3×g4, Hg6×d6; 45) c5×d6, h5×g4; 46) Se2—f4, g4×h3; 47) Wb2—e2, We8—e4; 48) a4—a5, Wh7—h6; 49) Wd1—d2, Wh6×d6; 50) Kh2×h3, Wd6—h6+; 51) Kh3—g2, Kg8—f7; 52) Sf4—d3, Kf7—f6; 53) Sd3—c5, We4×e2+; 54) Wd2×e2, Gd7—c8; 55) We2—e8. Czarne się poddały.

K r o n i k a

Warszawa. Mecz Koła Pań przy W. O. Z. Sz. z drużyną męską YMCI rozegrany został w dn. 12.X.935 r. z wynikiem 7—1 dla YMCI. Należy jednak nadmienić, że nie grały w nim 3 uczestniczki Olimpjady.

Koło Szachowe Związku Prac. Adm. Wojskowej zaprosiło drużynę żeńską Koła Pań do rozegrania meczu towarzyskiego w dn. 3.XI.935 r. na 6-ciu szachownicach. Zaprasza również wszystkie inne kluby i sekcje szachowe (członków W. O. Z. Sz.) do rozgrywek towarzyskich, służąc swoim lokalem. Zgłoszenia przyjmuje Zarząd Związku.

Milanówek. Klub Społeczny w Milanówku zorganizował Sekcję Szachową, która zapowiada na dz. 3.XI.35 r. uroczyste otwarcie meczem Milanówek — Grodzisk, partjami pamięciowemi i wieczornicą. W uroczystości, oprócz miejscowych członków, udział wezmą przedstawiciele W.O.Z. Sz. i inni goście z Warszawy. Najbliższą imprezą nowej Sekcji Szachowej będzie

turniej o mistrzostwo Milanówka. Prezesem Sekcji wybrany został p. płk T. Tryliński, delegatem do W.O.Z. Sz. p. Henryk Wilczyński, którego zasługą jest zorganizowanie ośrodka szachowego w Milanówku.

Holandja. Stan meczu Alechin — Euwe: +3, —3, =3.

Helsinki. Turniej międzynarodowy zakończył się zwycięstwem P. Frydmana, który osiągnął 7½ punkt. z 8 możliwych. Następne miejsca zajęli: Keres 6½ p., Stahlberg 5½, Krogins 4½, Böök i Karlin po 4.

DZIAŁ ZADAŃ

Nasz konkurs na rozwiązania.

Od numeru 5-go rozpoczynamy konkurs rozwiązaniowy. Za dobre rozwiązanie zaliczać będziemy ilość punktów, równą ilości posunięć w zadaniu; za rozwiązanie końcówki — 5 pkt. Posiadacz największej ilości punktów w końcu każdego kwartału otrzyma nagrodę, tracąc jednocześnie swoje dotychczasowe punkty. Ten system zapewnia każdemu uczestnikowi zdobycie nagrody, którą narazie stanowić będzie bezpłatna prenumerata roczna „Wiadomości Szachowych".

Rozwiązania prosimy nadsyłać pod adresem: St. Łękawski, Warszawa, Wspólna 58 m. 1 do dnia 1.II, 1.V, 1.VIII i 1.XI.

Mecze kompozycji szachowej.

Mecz kompozycji szachowej Hiszpanja — Holandja zakończył się wysokiem zwycięstwem Hiszpanji 109:213. (Wygrywało minimum). Tak dotkliwą porażkę poniosła Holandja w znacznej mierze dzięki słabemu składowi swej drużyny, w której zabrakło wielu znanych kompozytorów.

Biorąc ogólnie, możemy zauważyć z prawdziwem zadowoleniem, że idea spotkań międzypaństwowych znajduje coraz więcej zwolenników, co napewno wpłynie dodatnio na rozwój problemistyki. Może nawet uda się z czasem urządzać coś w rodzaju olimpjad kompozycyjnych? Rzucamy myśl, nad którą warto się zastanowić.

Rozstrzygnięcia konkursów.

L'associazione Scacchistica Italiana 1933. Czterochodówki. I nagr. — K. A. L. Kubbel, II — H. Bincer, III — R. Weinheimer, IV — R. Büchner, V — De Barbieri, VI — F. Böhm. Wzmianki zaszczytne: L. Lindner, De Barbieri.

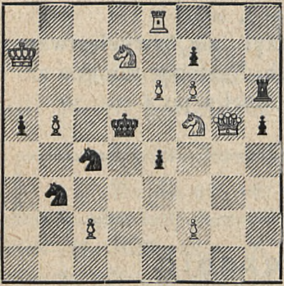
Klub Szachowy „Ruy Lopez" 1934. Trzychodówki. I nagr. — G. H. Drese, II — L. Linder, III — Dr. M. Niemeijer.

Rozwiązania zadań.

Nr. 3. (W. Hebelt) 1) S×d6. Nr. 4. (A. O. Pranica) 1) Sa4.

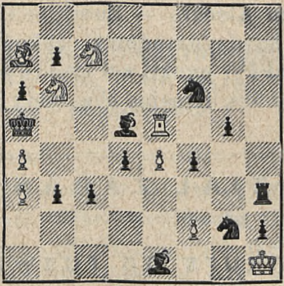
Zadania.

Nr. 13. W. Hebelt, Grodno
(Pochwała B.C.F. 1934/35)



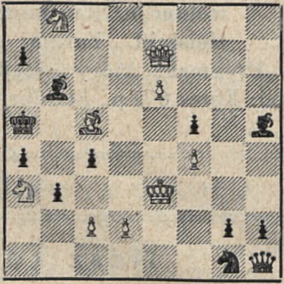
Mat w 3 posunięciach

Nr. 14. J. Fux, Białystok
(I w. z. Br. Chess Mag. 1935)



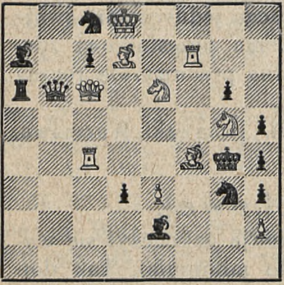
Mat w 3 posunięciach

Nr. 15. A. Goldstein, Warszawa
(I nagr. „Magazinet" 1934)



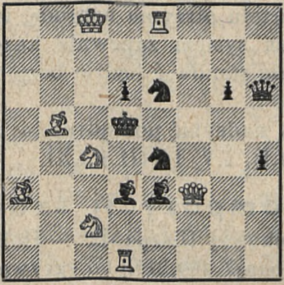
Mat w 3 posunięciach

Nr. 16. R. E. Ryan (Anglja)
(I n. Soc. Chess Quart. 1934)



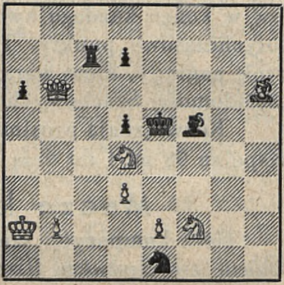
Mat w 2 posunięciach

Nr. 17. S. S. Lewmann (Z.S.R.R.)
(I nagr. Br. Chess Fed. 1934/35)



Mat w 2 posunięciach

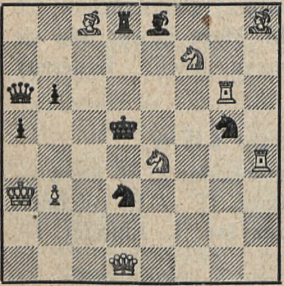
Nr. 18. G. F. Anderson (Anglja)
(II nagr. B.C.F. 1934/35)



Mat w 3 posunięciach

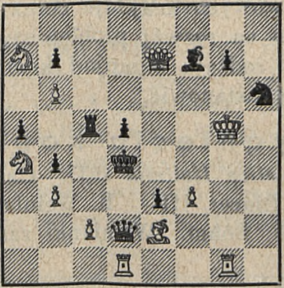
Oryginalne

Nr. 19. O. Kaila, Helsinki



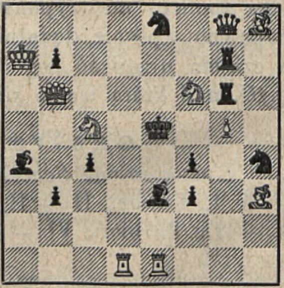
Mat w 2 posunięciach

Nr. 20. J. Fux, Białystok



Mat w 2 posunięciach

Nr. 21. W. Hebelt, Grodno



Mat w 2 posunięciach

Sprostowanie

W Nr. 4 na str. 60, w partji 49 winno być: 3) Gc1—b2, a na str. 62 w wierszu 3 od góry: 1) d2—d4, Sg8—f6 oraz 3) Sb1—c3, Gf8—b4.

Zakłady Graf. „Polska Zjednoczona" Warszawa, Nowolipie 2. Tel. 11-40-45.